

## Игра как практика: концепция игры Т. Адорно

Карпенко Н.А.

Т. В. Адорно не создает специально собственную игровую теорию, он использует игру скорее как методологический принцип, как линию мышления об истории искусства. Мы реставрируем ход его рассуждений относительно развития нескольких эстетических категорий, с тем чтобы показать, какую роль в этой эволюции занимает игра, понятая им как «момент истины, присущий религии искусства» [Адорно Т. В. Эстетическая теория. М., 2001. С. 286].

Человек вмешивается в игру, как в соревнование на турнире за власть и господство. Но в течение игры (социализирующую способность которой описывали Мид, Кули, Гоффман и др.), он все более самоутверждается, приобретает и начинает осознавать свою суверенность, и его игровая партия постепенно теряет свой первоначальный смысл, становится бесцельной спонтанной деятельностью. Этот сдвиг в значении игры происходит не в масштабах одного взрослеющего, самоутверждающегося человека, а представляет один из пластов эволюции человека вообще, человеческого рода. Игра соревнующихся обесценивается, теряет конкретную цель и, тем самым, превращается в сверхценную, ценную саму по себе, а игрок «отбрасывает пленяющие его мысли о ее цели».

Адорно на культурологическом материале следит за тем, как это происходит. Он видит связь этой эволюции игрового с историческими изменениями эстетического вообще. Среди эстетических категорий появляется категория возвышенного, «в котором Кант усматривал достояние природы». Адорно своеобразно интерпретирует здесь Канта. «...Дух по своему эмпирическому бессилию в отношении природы сознает, что его умопостигаемость отторжена природой. Но если возвышенное должно ощущаться перед лицом природы, природа в свою очередь... становится возвышенной, самосознание перед лицом природно-возвышенного предвосхищает нечто, похожее на примирение с ней. Природа, не подавляемая больше духом, освобождается от постыдного контекста укорененности в природности и субъективной суверенности... носит возвышенный характер, представляет собой возвышенное. Во властных чертах, свойственных возвышенному и соответствующих его силе и величию, выражается протест против власти, против господства» [Там же. С. 286]. Тот самый, что запечатлевается в эволюции игры по мере утверждения человеческого как самоценного.

Возвышенное протестует против неимманентных ей самой целей игры. То есть если игра является неотъемлемым феноменом человеческого бытия, механизмом социализации, то ее механизм должен формировать социальное не как антиприродное, не в противопоставлении природе, а как специфически человеческое, специфическое до самоцели, до сверх утилитарного, до бесполезного, факультативного и, тем не менее, необычайно значимого. Механизм игры формирует социальное как духовное, где для Адорно важно, прежде всего, искусство.

Эволюция игры идет от целевых форм к бесцельным, сверхценность искусства порождает «религию» искусства, происходит восхождение возвышенного. Искусство развивается как требование не «заигрывать», не скрывать внутреннюю борьбу противоречий. Адорно утверждает, что «примирение является для противоречий результатом конфликта; разве лишь в одном единственном случае – если он обретает язык». Эта ситуация характеризует упадок возвышенного, упадок категорий игры. Тогда как «по мере динамизации искусства, согласно его имманентному определению как определенного рабочего процесса, «делания», тайком растет и его игровой характер», артикуляция, заострение убивают игру.

Современный художественный мир присутствует при превращении возвышенного в свою противоположность. Эта категория, даже утверждая величие человека как «духовного и украшающего природу существа», выросла из кантовской идеи ничтожности человека на фоне вечности Духа. И таким парадоксальным образом связав высокое и ничтожное, человек – по Адорно – становится жертвой комизма. И уже «даже трагическую тему авангардное искусство подает в форме комедии, возвышенное и игра соединяются», – утверждает в своей работе Адорно.

Так возвышенное проходит длинный путь вплоть до своего отрицания и вбирает в себя это движение. Адорно видит, что у возвышенного и комического (как своего иного возвышенному) есть наследница – «безжалостная негативность», ничтожное или низменное, запечатляющее, как в новом искусстве гибнут, сохраняясь именно как погибающие явления, трагическое и комическое.

Игровые формы для Адорно – «все без исключения формы повторения» [Там же. С. 452], необходимого для искусства повторения, его несвободы. Они обуславливают сегодня «разыскуствление» искусства. «Игра в искусстве изначально носит дисциплинарный характер, налагая табу на выражение в ритуале подражания; и там, где искусство всецело предается игре, выражению нет места. Втайне игра является сообщницей судьбы, репрезентантом мифологического бремени, которое искусство мечтает сбросить со своих плеч...» [Там же. С. 452]. По Адорно, игра – это «страшный остаток» искусства. Нам же кажется, что этот остаток, постоянно тяготеющая к земле часть полета – это человеческая составляющая искусства, его социальность, назначение стоять на службе обществу (для этого искусство предлагает свои механизмы повторения, о которых говорит Адорно, и т. д.) в противовес той творческой, свободной части, которая составляет его креативную сущность. Таким образом, роль игры в искусстве – негативная, но исторически необходимая по оценке Адорно – роль социальности, и так же как искусство трудно представить себе без игры, искусство не представимо без повторения, воссоздания, в терминах Я. Морено «реставрации культурных консервов».

То есть мы можем увидеть на примере сферы искусства, как общество востребует игру в виде механизма консервации и реставрации, тиражирования и санкционирования социально значимого содержания своей деятельности. Игра является практикой или принципом работы социального целого когда-то с природой, сегодня с чистой негативностью, как степень несвободы, как практика, она востребуется обществом для работы на разных исторических стадиях то с возвышенным, то с безобразным и низменным.